



提案

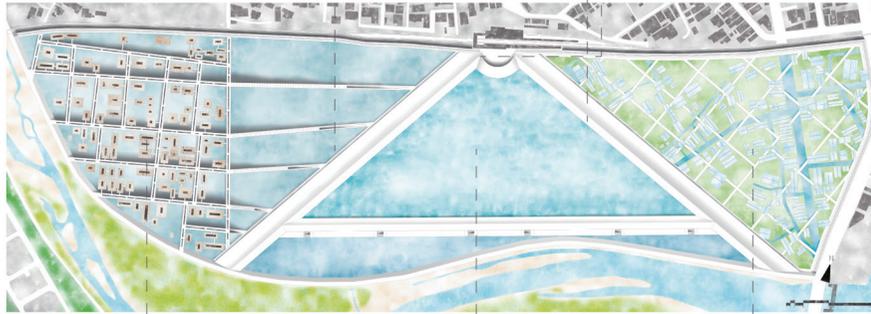
本計画では、東西に約1000m、南北に約270mの敷地を大きく分けて、15つのパレット（施設）を提案する。場所ごとに色（機能）をつけ、それらを孤立する様に区分けするのではなく、シーツエンスにすぎず、グラデーションのように緩やかに景色が変化していくように設計した。

安全のパレット

ここで過ごすための宿泊施設。また、南側の連絡通路には大広間、中広間、小広間、レストラを配置している。  
安全：川の磯もなくて、くつろいで休むこと。  
安全：川の磯もなくて、くつろいで休むこと。

水端のパレット

施設のインフォメーションセンターとしての事務室や地場産物売り場、水面一面を見渡すことのできる休憩所を配置している。  
水端（みずはな）：水の面ははじめのときや朝、また、夕暮の静まり、物事の最終、面はため、はじまり。



啓示のパレット

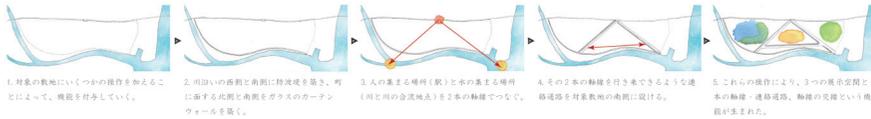
震災に関する写真や映像などのデータを展示・保存を行う。後継へ歴史を伝えるとともに、永遠に歴史を受け継がれる。啓示：よくわかるようにあらわし示すこと。人間の力では知ることのできない宗教的真理を、神が神自身または天災など超自然的存在を介して人間へ伝達すること。

追憶のパレット

水盤となっている天井から、柔らかな光が降り注ぐこの展示室。この場所を津波が襲いけがれが撤去された状態での保存する。  
追憶：過ぎ去ったことに思いをはせること。過去をしのぶこと。追憶。

水盤のパレット

かつて建物がたくさんあり、基礎部分だけが残っている所。家型フレームを挿入する。そして、その場所を十字の動線と挿入する。  
水盤（みづせ）：降りてこない年月。水底。



1.対象の敷地についていくつかの操作を加えることにより、機能を付与していく。  
2.川田川の西側と南側に防波堤を築き、河川面とする高層と高層をガラスのカーテンウォールを築く。  
3.人の集まる場所（駅）と水の集まる場所（河川）の合流地点を2本の軸線をつなぎ、この軸線と対角線の南側に設ける。  
4.その2本の軸線を行き来できるような連通路を対角線の南側に設ける。  
5.これらの操作により、3つの展示空間と2本の軸線、連絡通路、軸線の交差点より機能が生み出れる。

設計手法

操作1 / 動線の種類

この場所には一休置が防れるだろう。動線の種類によって、動線分類を考える。



操作2 / 高さの種類

この場所は比較的高低差がない。しかしながら、高さの基準となる要素を取り入れることによって高低差を付ける。



操作3 / 見渡した時の敷地に対する水の割合

この場所は往定が林立していた。しかしながら、もって以前までは、今より水田が広がっていたりして、水が風景に溶け込んでいた。



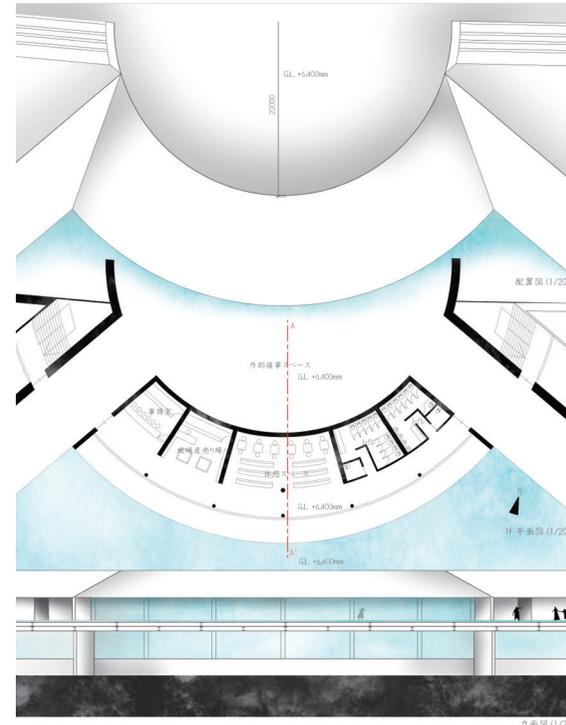
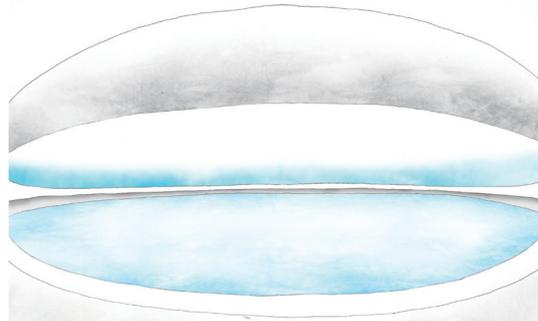
操作4 / 空間分割の素材

広大な敷地を緩やかに分割することによって空間の種類を増やす。その分割する素材を考えた。



水端のパレット

駅から降りると半径20mの一面白い壁に囲まれた広場と空が広がる。この場所では、主に武蔵などの催事場として使うことを目的としている。駅を円の中心とし、又々中心からとき離れたように散っていく。  
トンネルをくぐると、水端のパレットがある。この場所には、施設全般を管理する、インフォメーションセンターとしての事務室。この地域の地場産品や伝統工芸品を取り揃える地場産物売り場、水盤一面を見渡すことのできる休憩スペースなどを配置している。

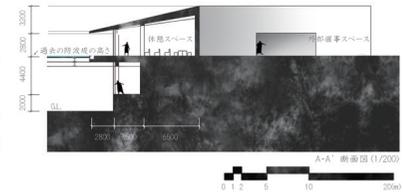


追憶のパレット

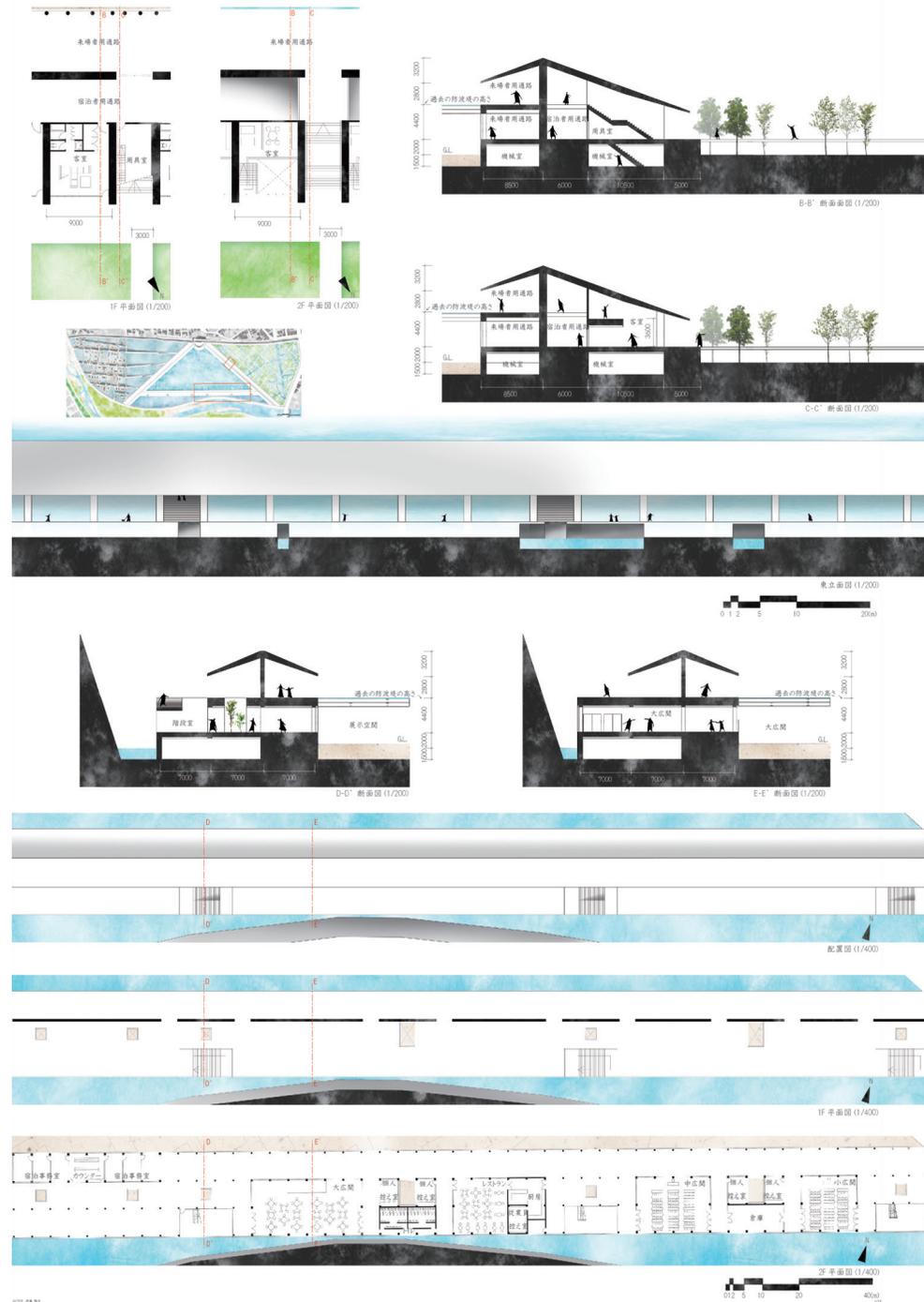
水端のパレットの休憩スペースから見渡すことのできる水盤の下には、追憶のパレットを配置した。追憶のパレットは主に現在の様子そのまま保存した遺跡を見ることのできるスペースとしている。現在の様子を見渡すことにより、津波の跡を残しきり地震の凄まじさを目の当たりにできると考える。なるべく風化せずに保存したいと考えたため、この場所を屋根と壁で覆う必要があると考えた。そのため、回廊全体でこの場所を囲み、水盤を天井に配置することにした。上部から差し込む光は、一瞬一瞬違う表情をする水面によってゆらぎ、切実な空間になるように設計した。



追憶のパレットでは、この場所にあった建物の基礎をそのまま残すこととする。かつてこの場所が人間の拠り所となり住まう所であったことを残すことができると考える。

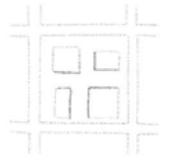
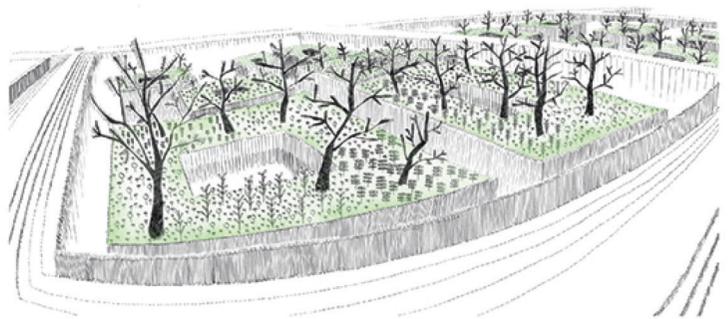


0 1 2 5 10 20m



### 啓示の パレット

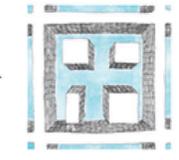
啓示のパレットでは、この地域に関する歴史や、地形や気候などで被害にあった出来事や、等尺の敷地と結合する、薄暗い空間で歴史などを学ぶことと同時に、津波の恐ろしさなどを想像させる空間とする。14.1mの道路から12.1mの展示空間の建物を見下ろすことによって、津波の高さなどを見て知ることができる。展示空間の上に植栽をすることによって、この建物ができがらの時代の経過を知ることができる。



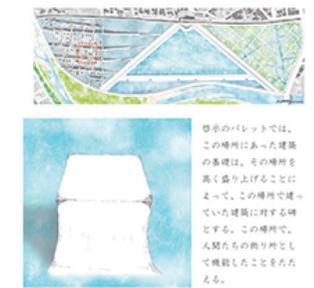
この場所を支配する遺構に作り変える。かつてこの場所は、御伽が広がっていた。



かつて建物があっていた場所に高さ12.1mの展示室を作る。12.1mはこの地域で記録した津波の高さである。



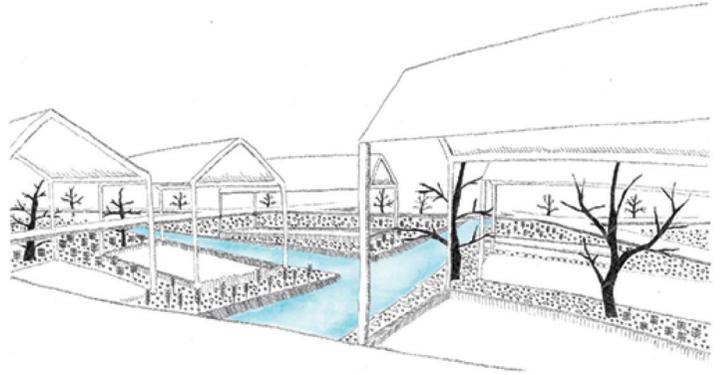
かつて道路があっていた場所に高さ14.1mの展示空間と展示室を作る。14.1mはこの地域で行なわれる建物の高さである。



啓示のパレットでは、この場所にあった建物の基礎は、その場所を高く盛り上げることに伴って、この場所で作った建物の対峙を伴う。この場所で、人間からの誇りとして機能したことをたえる。

### 永世の パレット

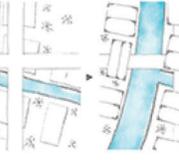
永世のパレットでは、かつてこの地域に建物がたくさん建っていて、基礎だけが残っているところに家型フレームを挿入することによって、津波の痕跡を表現する。この場所のオーダーに合わないように新たに建物を挿入することによって、過去から存在する水、津波が襲うまであった家の記憶、その時からこの場所に住き続ける建物が、歩くことによって不規則に現れる。永世のパレットの部分を野原として、整備し直すことで、水と親しみやすく、歴史を知る空間として機能する。



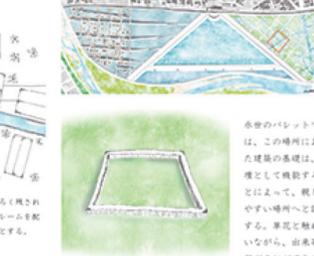
津波による被害は歴史あり。現場は、津波が襲った時に残った基礎だけが残っている。



現場、津波が襲った時に残った基礎だけが残っている。このことによって、津波の痕跡が現れている。



新点には津波を建物などを壊すように配置する。このことによって、津波の痕跡が現れている。



永世のパレットでは、この場所にあった建物の基礎は、花壇として機能することによって、親しみやすい場所へと設計する。歴史と触れ合いながら、出来事や学ぶことができる。

